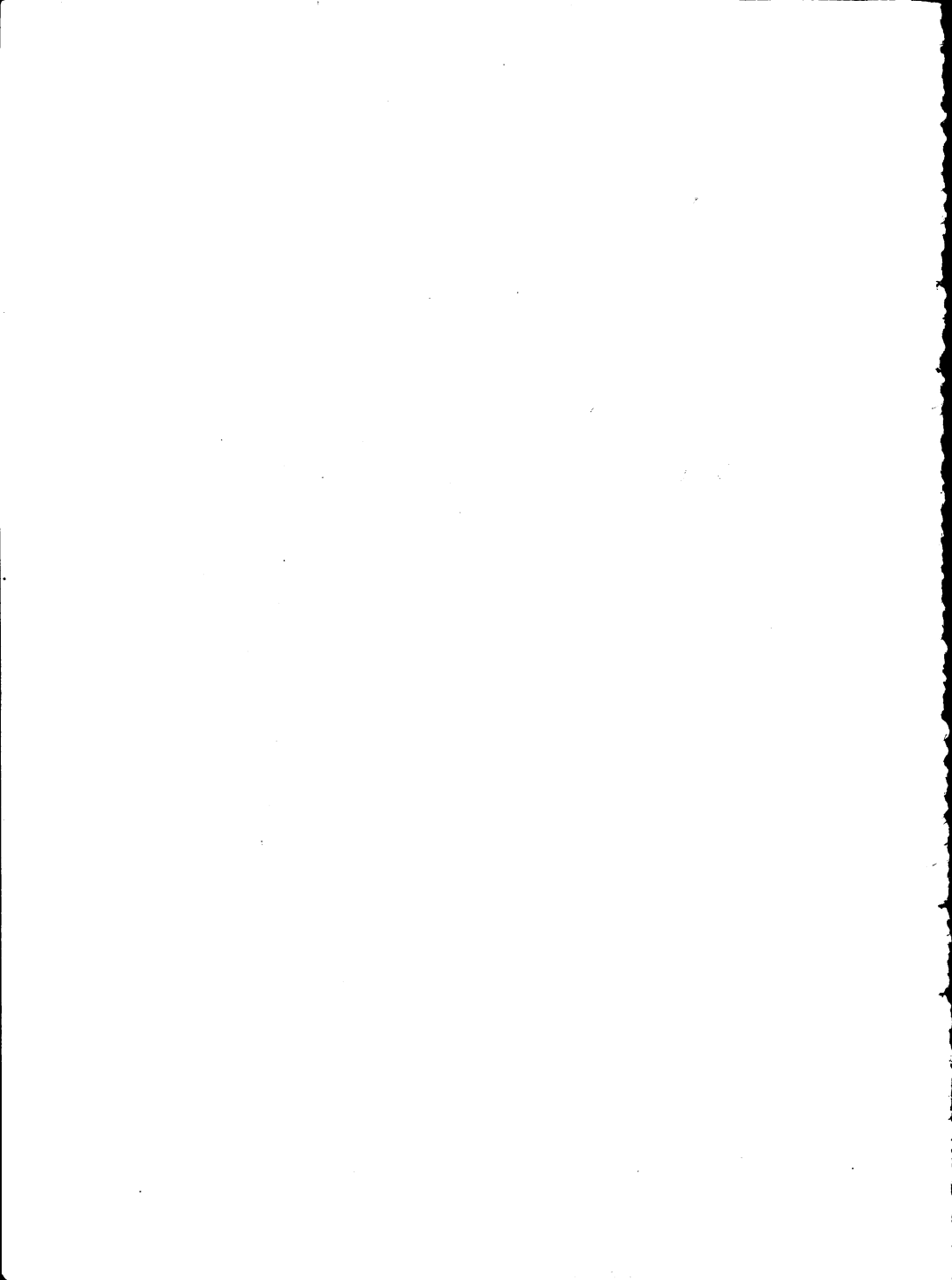
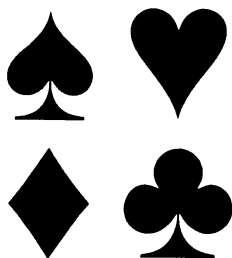
Solitaire Royale

ソリテア　ロイヤル

player's guide

起動方法

ＰＣ－8801シリーズ，Ｘｌシリーズ，ＦＭシリーズの場合

- コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して，各周辺機器の電源を入れてください．
- コンピュータ本体の電源を入れてゲームディスクを起動ドライブ（ドライブ1または0）に入れてください．すでにユーザーディスクを作成してある場合は，あらかじめ拡張ドライブ（ドライブ2または1）に入れておいてください．自動的にプログラムを読み込み，以前にプレイしたときと同じ設定でゲームが始まります．

◎ユーザーディスクを入れずに起動した場合

- ユーザーディスクの作成が選べます．ユーザーディスクなしでもゲームはできますが，ハイスコアなどのゲームの記録をしたい場合は作成してください．拡張ドライブに購入されたメディアと同一のブランクディスクを入れ，画面の指示に従ってください．なお，ユーザーディスクは他機種とは共用できません．
- 他機種と共通のパスワードを入力した場合には，終了ゲームとハイスコアの1位のみが設定されます．
- 通常はキーボードを使用してゲームをするように設定されていますので，マウス，ジョイパッドを使用してゲームをする場合には，その後で画面の表示に従って使用機器を選んでください（キーボードは常に有効）．さらにサウンドのＯＮ，ＯＦＦを設定してください（最初はＯＮ）．その後でキーボード，または設定した使用機器でゲームを選んでください．

PC－9801シリーズの場合

- コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して，各周辺機器の電源を入れてください．
- コンピュータ本体の電源を入れてゲームディスクをドライブ1に入れてください．すでにユーザーディスクを作成してある場合は，あらかじめドライブ2に入れておいてください．自動的にプログラムを読み込み，以前にプレイしたときと同じ設定でゲームが始まります．

◎ユーザーディスクを入れずに起動した場合

- ユーザーディスクの作成が選べます．ユーザーディスクなしでもゲームはできますが，ハイスコアなどのゲームの記録をしたい場合は作成してください．拡張ドライブに購入されたメディアと同一のブランクディスクを入れ，画面の指示に従ってください．なお，ユーザーディスクは他機種とは共用ではありません．
- 他機種と共通のパスワードを入力した場合には，終了ゲームとハイスコアの1位のみが設定されます．
- 通常はキーボードを使用してゲームをするように設定されていますので，マウス，ジョイパッドを使用してゲームをする場合には，その後で画面の表示に従って使用機器を選んでください（キーボードは常に有効）．さらにサウンドのON，OFFを設定してください（最初はON）．その後でキーボード，または設定した使用機器でゲームを選んでください．

ＭＳＸ２の場合

- コンピュータ本体と正しく接続されていることを確認して，各周辺機器の電源を入れてください．
- コンピュータ本体の電源を入れて，ゲームディスクをドライブAに入れてください．
- 自動的にプログラムを読み込み，タイトル画面が表示されます．
- プログラムが実行しない場合には，ＭＳＸ２本体の説明書のフロッピーディスク版のソフトを使用するときの方法をお読みください．機種によって異なりますが，［SHIFT］キー，［DEL］キー，［ESC］キーなどを押しながら起動するものがあります．
- リターンキーを押すとユーザー名とパスワードの入力ができます．パスワードの入力がないとそれまでのゲームの記録なしに，最初からゲームが始まります（ＭＳＸ２ではユーザーディスクの作成はしません）．通常はキーボードを使用してゲームをするように設定されていますので，マウス，ジョイパッドを使用してゲームをする場合には，その後で画面の表示に従って使用機器を選んでください（キーボードは常に有効）．さらにサウンドのＯＮ，ＯＦＦを設定してください（最初はＯＮ）．その後にキーボード，マウス，もしくはジョイパッドでゲームを選んでください．ゲームが自動的に始まります．

ウィンドウの説明

ＰＣ－8801，ＸⅠ，ＦＭ，ＰＣ－9801の各シリーズの場合

★ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードのウィンドウ

CHALLENGE	CHILDREN'S GAME	EXERCISE	SETTING	HELP
PYRAMID	CONCENTRATION	PYRAMID	CHANGE DECK	HOW TO PLAY
GOLF	PAIRS	GOLF	SPEED : HIGH	UNDO
KLONDIKE	THE WISH	KLONDIKE	MESSAGE : ON	PEEK
CANFIELD		CANFIELD	PASSWORD	RESTART
CORNERS		CORNERS	CLEAR SCORE	END GAME
CALCULATION		CALCULATION		
SHUFFLE & DRAW		SHUFFLE & DRAW		
RENO		RENO		
TOUR		TOUR		

- ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードでは，カードのデックを獲得するための真剣勝負をします．ここでＴＯＵＲを選ぶとＴＯＵＲモードに移ります．
- ＣＨＩＬＤＲＥＮ'Ｓ　ＧＡＭＥはゲームの操作方法を練習するものです．カードの基本的な動かし方を覚えてください．
- ＥＸＥＲＣＩＳＥでは練習として選んだゲームを何度でも同じカードの並び方でプレイできます．最高のプレイの方法を研究してください．
- ＳＥＴＴＩＮＧではカードのデックを選ぶこと（ＣＨＡＮＧＥ　ＤＥＣＫ），カードを並べる早さを選ぶこと（ＳＰＥＥＤ），メッセージの表示（ＭＥＳＳＡＧＥ），ユーザー名とパスワードの確認，登録をすること（ＰＡＳＳＷＯＲＤ），ディスクに記録されているすべてのゲームのスコアを消去すること（ＣＬＥＡＲ　ＳＣＯＲＥ）などがで

きます．ユーザー名とパスワードは密接な関係がありますので，一緒に書き移しておいてください．なお，ソリテア　ロイヤルのこの機能があるものでは機種間で共通ですので，他の機種へも入力することができます．

- HELPでは一手前にプレイを戻すこと（UNDO），並べられているカードの内容を見ること（PEEK），プレイ中のゲームを違うカードの並びで，最初からまたやり直すこと（RESTART），ができます．また，ゲームを終えるときには（END　GAME）を選んでください．もちろん，ディスクがアクセスされていないときにはいつでもディスクを抜いて終了することができます．

＊PC－9801シリーズのみはプレイの説明を英文で見ること（HOW　TO　PLAY）ができます．

＊CHALLENGEモードではUNDO，PEEK，RESTARTはウィンドウに表示されず，従って，これらの操作もできません．

★HOW TO PLAYのウィンドウ

このウィンドウはPC－9801シリーズでのみ使用可能な，英文での説明を表示するためのものです．

HOW TO PLAY
SOLITAIRE EXERCISE CHILDREN'S GAME PILE PLAY
PYRAMID GOLF KLONDIKE CANFIELD CORNERS CALCULATION SHUFFLE & DRAW RENO TOUR

- HOW TO PLAYでは各モードにおけるプレイの手順，ソリテアで使われる用語，ゲームについての英文による説明をそれぞれの名称を選ぶことによって表示します．

★ＴＯＵＲのウィンドウ

TOUR MENU	SETTING
CONTINUE RESTART END TOUR	CHANGE DECK SPEED : HIGH MESSAGE : ON PASSWORD CLEAR SCORE

・ＴＯＵＲモードでは８ゲームを通しての最高得点を競います．
・ＴＯＵＲモードの各ゲームが終わるごとに，それまでのゲームの得点が表示されます．
・ＣＯＮＴＩＮＵＥを選ぶと，ＴＯＵＲの次のゲームへ進みます．８ゲームすべてが終わると，ＣＯＮＴＩＮＵＥと表示されていたところにＥＮＤ　ＧＡＭＥと表示され，それを選ぶとハイスコアが表示されます．
・ＲＥＳＴＡＲＴを選ぶとＴＯＵＲを最初からやり直します．
・ＥＮＤ　ＴＯＵＲを選んだ場合には，ＴＯＵＲモードから抜け，ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードに戻ります．ＥＸＥＲＣＩＳＥモードでＴＯＵＲをプレイしていた場合は，ＥＸＥＲＣＩＳＥのウィンドウに戻ります．
＊ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　モードではＥＸＥＲＣＩＳＥ，ＨＥＬＰのウィンドウは開かれず，従ってそこにあるコマンドは使用できません．

ＭＳＸ２の場合

★ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードのウィンドウ

CHALLENGE	SETTING
PYRAMID	CHANGE DECK
GOLF	SPEED : HIGH
KLONDIKE	MESSAGE : ON
CANFIELD	PASSWORD
CORNERS	CLEAR SCORE
CALCULATION	EXERCISE
SHUFFLE&DRAW	END GAME
RENO	
TOUR	

- このモードのウィンドウは基本的にはＰ．８，Ｐ．９，に説明してあるウィンドウと同じですが，以下の点が異なっています．
- ＳＥＴＴＩＮＧの中にＥＸＥＲＣＩＳＥモードへ移るコマンドとＥＮＤ　ＧＡＭＥのコマンドがあります．
- ＣＨＩＬＤＲＥＮ'Ｓ　ＧＡＭＥをプレイするときはＥＸＥＲＣＩＳＥモードに入ってください．ＣＨＩＬＤＲＥＮ'ＧＡＭＥのメニューはＥＸＥＲＣＩＳＥのメニューに入っています．

★ＴＯＵＲのウィンドウ

TOUR MENU	SETTING
CONTINUE	CHANGE DECK
RESTART	SPEED : HIGH
END TOUR	MESSAGE : ON
	PASSWORD
	CLEAR SCORE

- ＴＯＵＲモードでは８ゲームを通しての最高得点を競います．
- ＴＯＵＲモードの各ゲームが終わるごとに，それまでのスコアのウィンドウが表示されます．
- ＣＯＮＴＩＮＵＥを選ぶと，ＴＯＵＲの次のゲームへ進みます．８ゲームすべてが終わると，ＣＯＮＴＩＮＵＥと表示されていたところにＥＮＤ　ＧＡＭＥと表示され，それを選ぶとハイスコアが表示されます．
- ＲＥＳＴＡＲＴを選ぶとＴＯＵＲを最初からやり直します．
- ＥＮＤ　ＴＯＵＲを選んだ場合にはＴＯＵＲモードから抜け，ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードに戻ります．ＥＸＥＲＣＩＳＥモードでＴＯＵＲをプレイしていた場合は，ＥＸＥＲＣＩＳＥのウィンドウに戻ります．
- ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードではＥＸＥＲＣＩＳＥ，ＨＥＬＰのウィンドウは開かれず，従ってそこにあるコマンドは使用できません．

★ＥＸＥＲＣＩＳＥのウインドウ

EXERCISE	SETTING	HELP
PYRAMID	CHANGE DECK	UNDO
GOLF	SPEED : HIGH	PEEK
KLONDIKE	MESSAGE : ON	RESTART
CANFIELD	PASSWORD	END GAME
CORNERS	CLEAR SCORE	
CALCULATION	END EXERCISE	
SHUFFLE & DRAW		
RENO		
TOUR		
CONCENTRATION		
PAIRS		
THE WISH		

- ＥＸＥＲＣＩＳＥモードでは練習として選んだゲームを何度でも同じカードの並び方でプレイできます．最高のプレイの方法を研究してください．
- ＥＮＤ　ＥＸＥＲＣＩＳＥでＥＸＥＲＣＩＳＥモードから抜け，ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードに入ります．
- ＣＯＮＣＥＮＴＲＡＴＩＯＮ，ＰＡＩＲＳ，ＴＨＥ　ＷＩＳＨの３ゲームはゲームの操作方法を練習するものです．カードの基本的な動かし方を覚えてください．

操作の説明

★キーボードを使った場合

ＭＳＸ２とＰＣ−9801シリーズ以外の機種はテンキーを使ってアローカーソルを移動し，所定の位置や選びたいカードにあわせ，スペースキーを押して選んでください．ＭＳＸ２はカーソルキー，ＰＣ−9801シリーズはカーソルキーとテンキーで操作できます．

ウィンドウを開きたいときは［ESC］キーを押してください．ウィンドウを閉じるときも使います．

★マウス，ジョイパッドを使った場合

マウス，ジョイパッドを使ってゲームをするときは，通常左側のボタン，またはボタンＡを使います．ウィンドウを開くときにのみ，ゲームの画面中にあるＥＸＩＴにあわせ，左側のボタン，またはボタンＡを押してください．右側のボタンはウィンドウを開けるとき以外は［ESC］キーに対応しています．画面上のアローカーソルを移動し，所定の位置や選びたいカードの上にあわせ，ボタンを押してください．

用語解説

● ファウンデーション

ゲームの中で特定の順番にカードが積まれる最終目的の山のことです．スクリーン上からすべてのカードをなくしてしまうことを目的としたゲームには，このファウンデーションはありません．

● タブロー

カードの並べ方のことで，主にファウンデーションへの一時退避場所として使用されます．ストック，ウェストパイル，ホールディングパイル，あるいはタブローの他の山などからカードをプレイし，ファウンデーションへカードをプレイします．

● ストック

スクリーンにめくられていない，５２枚のカードのうちの残りの未使用のカードの山です．

● ウェストパイル

ストックからめくられたカードが置かれるところで，その一番上のカードはタブローとファウンデーションでプレイに使えます．いくつかのゲームでは最後のストックのカードがウェストパイルに置かれた後で再び使うことができます．

● ホールディングパイル

これはスクリーンにふせられたカードの山で，各ゲームのルールに従って１枚ずつめくられ，タブローかファウンデーションでのプレイに使えます．一番上のカードがプレイされるにつれて，その次のカードが使えるようになります．

• スコア

各ゲームの終了時にスクリーン上から消したカードの枚数，あるいはファウンデーションにあるカードの枚数で，これをそのゲームの得点とします．従って，各ゲームの最高得点は５２点になります．

• スート

トランプの四種類のマークを現す代表的な専門用語で，スペード，ダイア，ハート，クラブのことです．

• プレイ

カードを移動することで，その方法はゲームにより異なります．

• シャッフル，リシャッフル

カードをきることをシャッフルといいます．リシャッフルは再度きり直して並べることです．

• ドロー

重なっているカードの山の下からカードを引き抜くことです．

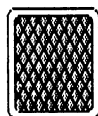
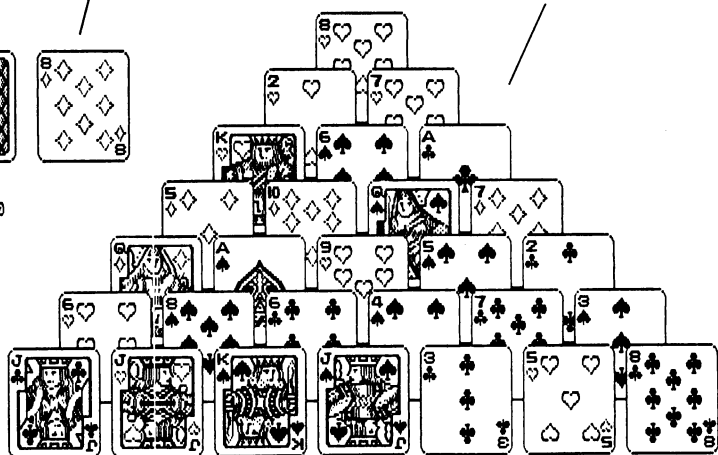
• デック

トランプの専門用語で，カードの図柄のことです．ゲームの始めには２種類しかありませんが，ＣＨＡＬＬＥＮＧＥモードの各ゲームで５２点を取るごとに１種類ずつ追加されます．また，パスワード機能によって，パスワードを入力することにより獲得することもできます．

• シャドウ

スクリーン上で山の下に見えなくなったカードがあることを示す紫色の影です．コンピュータゲーム特有の処理です．

the games of *solitaire royale*

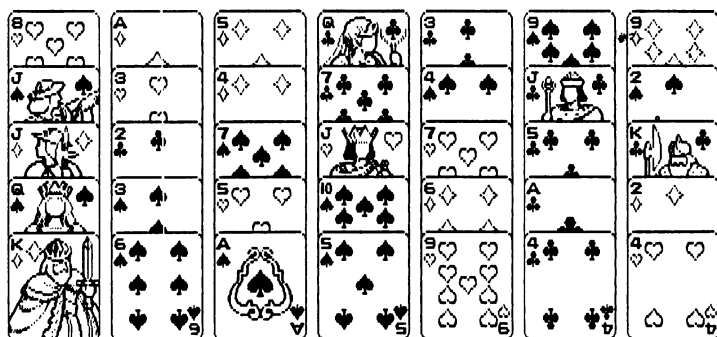
pyramid——ピラミッド——

タブローには２８枚のカードがピラミッドの形に，その左上にはストックとウェストパイルが並べられています．上にカードが重なっていないタブローのカードとストックの上にめくられたカード，ウェストパイルの一番上のカードがプレイに使えます．これらのカードを組み合わせて取り除いていきます．ストックのカードは１枚ずつめくり，組にすることができなければウェストパイルに置くことができます．ウェストパイルに一度動かしたカードは，ストックに戻すことはできません．

カードは２枚合わせて１３ポイントの組にしたときにスクリーンから消せます．カードのポイントはその数値に等しく，キングは１３ですから，それだけで取り除くことができます．クイーンはエースと，ジャックは２と，１０は３と，９は４と，８は５と，７は６とそれぞれ組にすると取り除かれます．スートや色はこのゲームでは関係ありません．

カードの取り方には１つだけ例外があります．イラストの右下の５と８のように，タブローの上下のカードで合わせて１３ポイントになり，他のカードが重なっていない場合です．このようなときには，まず上のカードを選んでから，下のカードを選んで取り除くことができます．

ストックを全部めくってしまい，組を作れなくなったときは終わりですので，ＥＸＩＴを選んでください．スクリーン全体からすべてのカードを取り除くのが目的です．

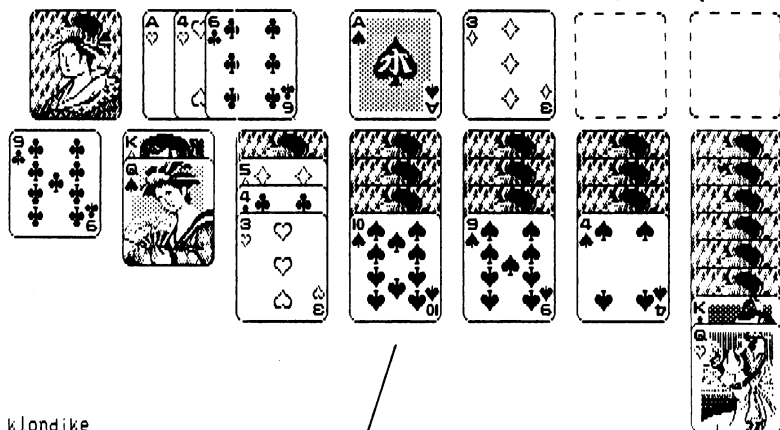
golf―ゴルフ―

TABLEAU
完全に見えているカードだけが使える
golf
score: 1
exit
STOCK
プレイできなくなったらめくる
FOUNDATION
数のつながるように重ねる

タブローには５枚ずつ７列に，その下にはファウンデーションとストックがあります．最初のファウンデーションのカードからプレイは始まり，このカードの数字の上下のカードをタブロー各列の一番前から選んで重ねていきます．例えばファウンデーションのカードが４であったなら，３か５が重ねられ，続けて３なら２か４，５なら４か６がプレイできます．イラストの例ではファウンデーションのカードがクイーンなのでタブローからプレイできるのは第１列のキングだけです．

このゲームではスートや色は関係ありませんが，エースは最低のカード，キングは最高のカードとみなされます．そのためにファウンデーションにエースが重ねられたら２だけしか重ねられず，キングの上にはクイーンを置くことはできません．

プレイが続けられなくなったら，ストックのカードをファウンデーションにプレイし，タブローからのプレイを続けます．キングがプレイされたときはタブローからのプレイはストップし，次のカードはストックからめくらなければなりません．

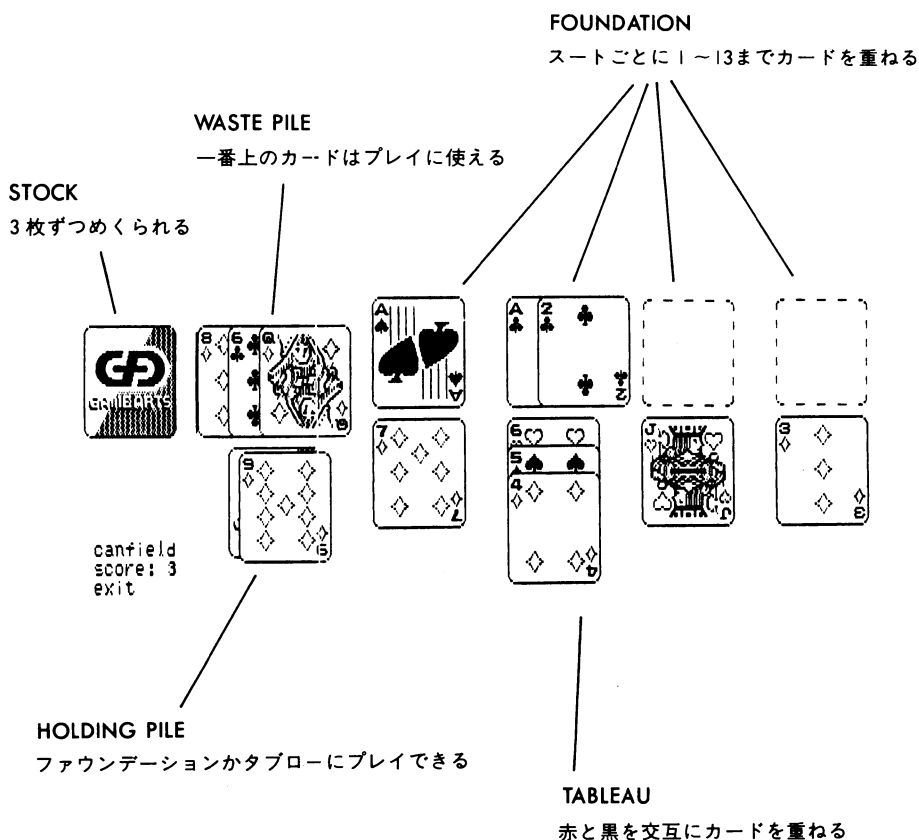
ゲームはストックのカードが無くなり，タブローからカードが取り除けなくなったときに終わりとなるので，ＥＸＩＴを選んでください．タブローからすべてのカードを取り除くのが目的です．

klondike—クロンダイク—

２８枚のカードがタブローに７列に並べられていて，その左上にはストックとウェストパイルがあります．右上には４つのファウンデーションがあり，ここにスートごとにエースからキングまでのカードを順に重ねるのが目的です．

ストックを選ぶとウェストパイルにカードが３枚ずつめくられ，その一番上のカードをプレイします．ストックのカードがすべてウェストパイルにめくられてしまったら，ストックの点線内を選ぶと，カードはストックに戻され，再びめくることができます．ただし，ストックはシャッフルされないので，カードがめくられる順序は変わりません．

タブロー上ではカードは数が少なくなる順に（K，Q，J，……），そして赤（ハートかダイア）と黒（クラブかスペード）を交互に重なるようにプレイすることができ，ウェストパイルの一番上のカードをタブローの列へ，もしくはタブローのカードを他のカードの列に重ねます．また，この原則に従っていれば，カードを列ごとプレイすることもできます．例えば，赤の５に黒の４と赤の３が重なっている場合，黒の６にこのカードを列ごと移動することができるのです．ファウンデーションや他の列にカードが動かされて，タブローの列が空になったらそこにキングをプレイすることができます．カードがファウンデーションか他の列に動かされたら，その下のカードが表になります．

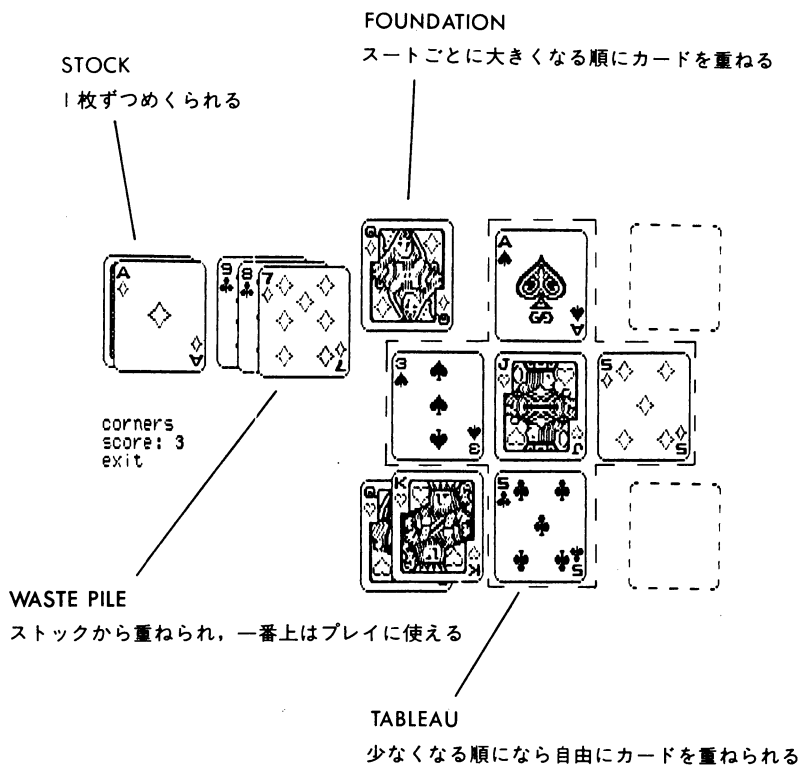
ファウンデーションには，タブローかウェストパイルから，スートごとにエースから数の大きくなる順にカードを重ねていきます．ゲームはタブローとウェストパイル両方からプレイができなくなったときに終わりますので，ＥＸＩＴを選んでください．

canfield—キャンフィールド—

ファウンデーションに，すべてのカードをスートごとにエースからキングまで順に重ねるのが目的です．ファウンデーションの下には１枚ずつカードが並べられた４つのタブローがあり，左にはホールディングパイル，その上にウェストパイル，ストックがあります．ホールディングパイルには１３枚のカードが置かれており，一番上のカードは表になっていてプレイに使えます．

ストックからはカードが３枚ずつウェストパイルにめくられ，一番上のカードがプレイできます．ストックのカードすべてをウェストパイルに動かしたら，ストックの点線内を選ぶと，再びストックに戻されますが，カードはシャッフルされませんので，順序は変わりません．

クロンダイクと同様に，タブローでは小さくなる順に，赤（ハートかダイア）と黒（クラブかスペード）のカードを交互に重ねながらプレイし，この原則に従えば，カード列ごとの移動もできます．タブローの列が空になったら，ホールディングパイルのカードをプレイします．さらにホールディングパイルがなくなったら，ウェストパイルの一番上にあるキングを空になっている列に置くことができます．

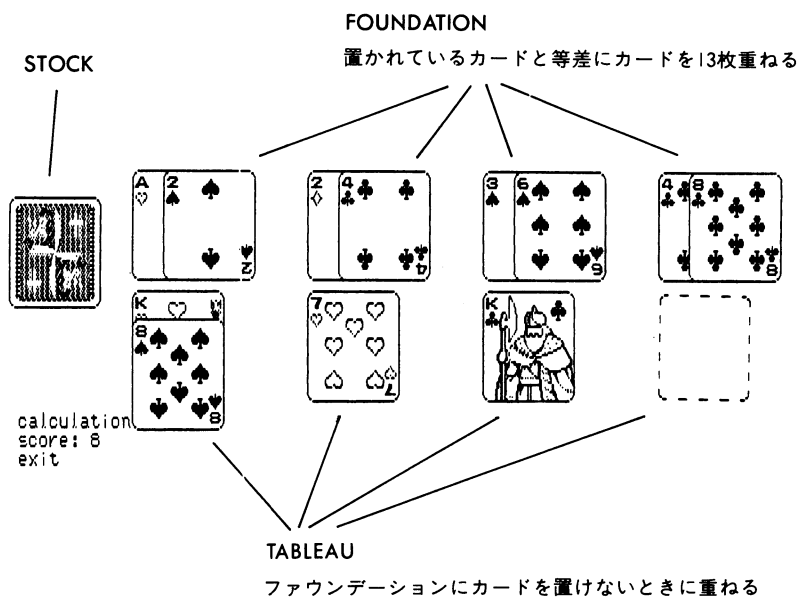
ファウンデーションにはカードをエースから大きくなる順にスートごとに重ねていき，ウェストパイル，タブロー，もしくはホールディングパイルのカードをプレイすることができます．ゲームはタブロー，ウェストパイル，ホールディングパイルからのプレイができなくなったときに終わりですので，そのときにはＥＸＩＴを選んでください．

corners—コーナーズ—

タブローには５枚のカードが十字形に並べてあります．その４つの角がファウンデーションで，ここに各スートごとに大きくなる順序でカードを置いていきますが，このゲームではキングの次はエースとなっていて，最初のカードは左上のファウンデーションに示されたものですので，ゲームごとに変化します．完成したときには４つのファウンデーションにはスートごとに１３枚のカードすべてがあることになります．

ストックの一番上のカードはタブローかウェストパイルにプレイすることができますが，一度プレイしたカードはストックに戻すことはできません．すべてのストックのカードがめくられてしまい，ウェストパイルとタブローの両方からそれ以上のプレイができなくなったときにゲームは終わりますので，ＥＸＩＴを選んでください．

十字形のタブローにはスートを無視して，１ずつ少なくなる順にカードを重ねることができます．例えば，ジャックはタブロー上のどのクイーンにでも重ねられます．このルールに従う限り，ファウンデーション以外の一番上のどのカードでもタブローへあるいはタブロー間でプレイすることができます．

このゲームで重要なことはエースとキングとの関係で，タブローにおいてはエースにキングを，ファウンデーションにおいてはキングにエースをそれぞれ重ねることができます．最初に置かれたファウンデーションのカードに従って，スートごとに４つのファウンデーションを完成させることが目的です．

calculation—カルキュレイション—

このゲームはカードなしのタブローから始まります．ファウンデーションは４つあり，それぞれに１枚の最初のカードが配られています．このゲームではスートや色は関係ありません．それぞれのファウンデーションには，まず最初はそれぞれのカードの倍数のカードをプレイしなければなりません．さらに今プレイしたカードと最初のカードを足した数字のカードをプレイしていかねばなりません．従って，それぞれのファウンデーションは完成したとき以下のような順序になります．

Ａ，２，３，４，５，６，７，８，９，１０，Ｊ，Ｑ，Ｋ
２，４，６，８，１０，Ｑ，Ａ，３，５，７，９，Ｊ，Ｋ
３，６，９，Ｑ，２，５，８，Ｊ，Ａ，４，７，１０，Ｋ
４，８，Ｑ，３，７，Ｊ，２，６，１０，Ａ，５，９，Ｋ

ストックからはファウンデーションか，４つのタブローのどれかにプレイできます．タブローのそれぞれの列の一番上のカードはいつでもファウンデーションへプレイできます．しかし，その下のカードはプレイできなくなってしまうことをよく考えて，タブローにプレイしていかなくてはなりません．

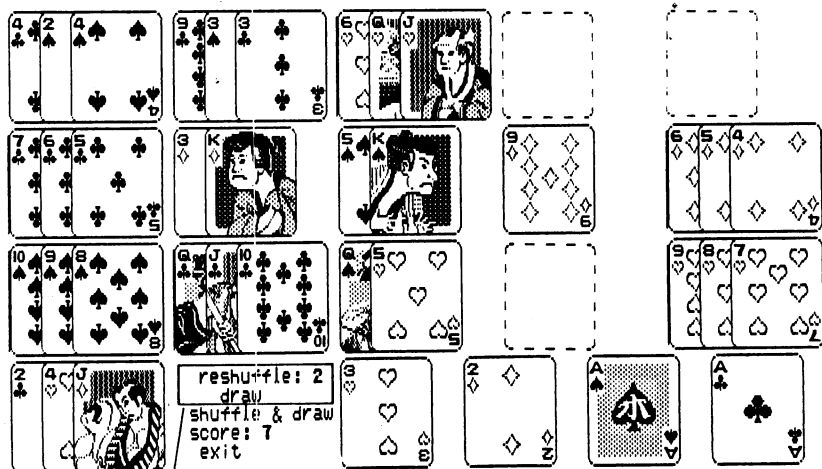
ゲームはタブローからプレイできなくなり，ストックのカードが使いつくされたときに終わりますので，そのときにはＥＸＩＴを選択してください．すべてのカードをルールに従ってファウンデーションに重ねることが目的です．

shuffle and draw

——シャッフル アンド ドロー——

TABLEAU

同じスートで少なくなる順にカードを重ねられる

reshuffle: 2
draw
shuffle & draw
score: 7
exit

FOUNDATION

スートごとに1～13のカードを重ねる

2回の切り直しと1回のカードの引抜きができる

タブローには，エース以外のすべてのカードが３枚ずつの山に並べられています．そして４枚のエースは４つのファウンデーションに並べてあります．それぞれのファウンデーションにはスートごとにエースからキングまでを順番に重ねなければなりません．

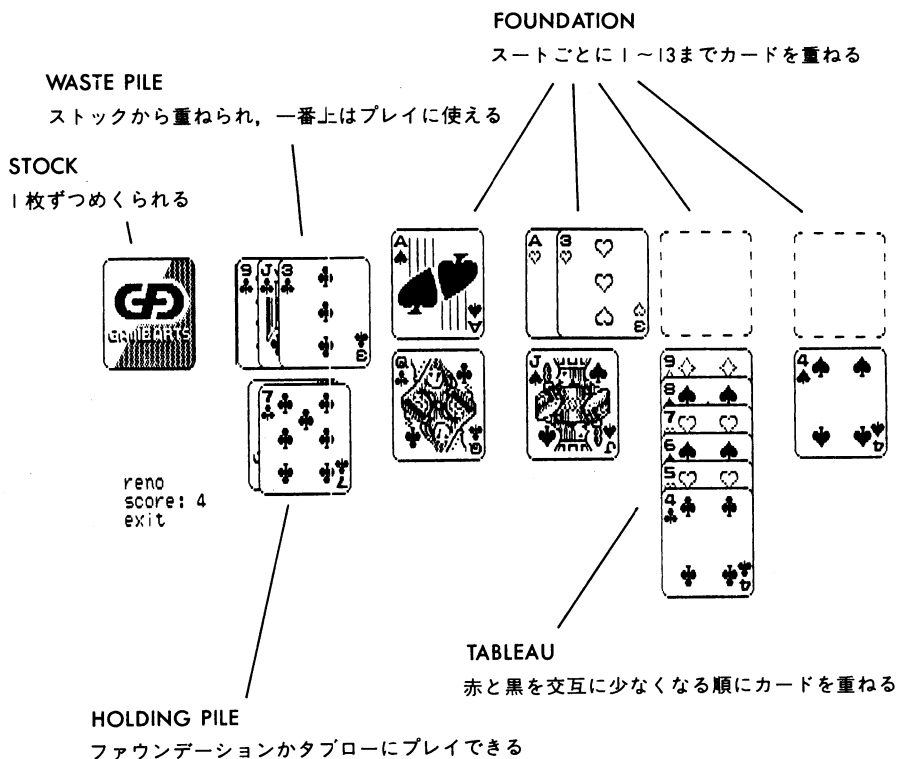
タブローの山からは一番上のカードのみが他の山か，ファウンデーションへプレイすることができます．他の山への移動に関しては，同じスートで１つ大きな数字のカードの上に重ねることができます．従って，キングは移動できません．

このゲームの大きな特徴であるリシャッフルとは，このタブローをもう一度切って配り直すことで，１ゲームで２回のチャンスがあります．もちろん，ファウンデーションのカードはリシャッフルされてもそこに残ります．また，ゲーム中に１回だけドローができ，タブローの山の中で他のカードが重なっていて取れないカードを引き出せます．

オプションを選ぶと，リシャッフル（ｒｅｓｈｕｆｆｌｅ）とドロー（ｄｒａｗ）の選択ができます．リシャッフルを選ぶとタブローのカードが回収されて配り直されます．ドローを選んだ場合には，どの山からカードを取るのかを示すために，アローカーソルを目的の山へ動かして選んでください．その山のすべてのカードが表示されますので，ドローしたいカードを選ぶと元の画面に戻ります．そこでプレイしたいタブローの山かファウンデーションを次に選択してください．

ゲームはすべてのシャッフルとドローを使いきり，それ以上プレイができなくなったときに終わりますので，ＥＸＩＴを選んでください．

reno—リノ——

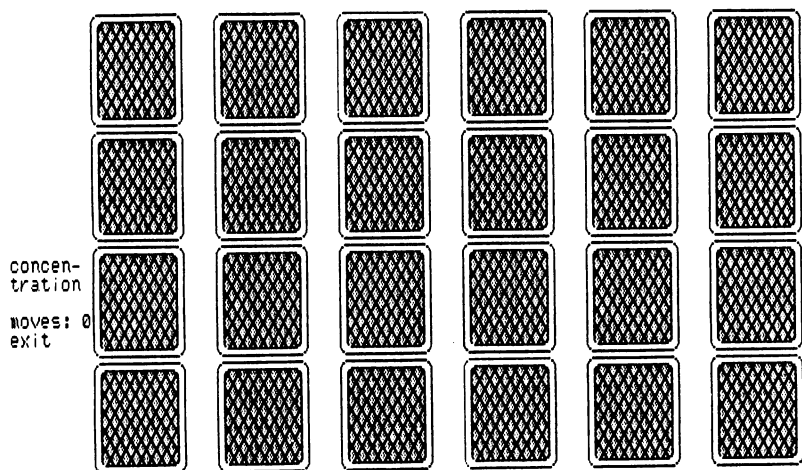
FOUNDATION
スートごとに1〜13までカードを重ねる
WASTE PILE
ストックから重ねられ，一番上はプレイに使える
STOCK
1枚ずつめくられる
reno
score: 4
exit
TABLEAU
赤と黒を交互に少なくなる順にカードを重ねる
HOLDING PILE
ファウンデーションかタブローにプレイできる

４つのファウンデーションにスートごとに，エースからキングまでを並べるのが目的です．４列のタブローにはクロンダイクやキャンフィールド同様に数の大きい順に，また赤と黒のマークを交互に並べなければなりません．タブローの左には，一番上のカードがめくられた１３枚のカードが置かれているホールディングパイル，その上にはウェストパイルとストックがあります．

ストックのカードは１枚ずつタブロー，ファウンデーションもしくはウェストパイルにプレイしますが，ウェストパイルのカードは二度とストックに戻せません．ウェストパイルに積み重ねられた後は，その時点の一番上のカードしか使えません．

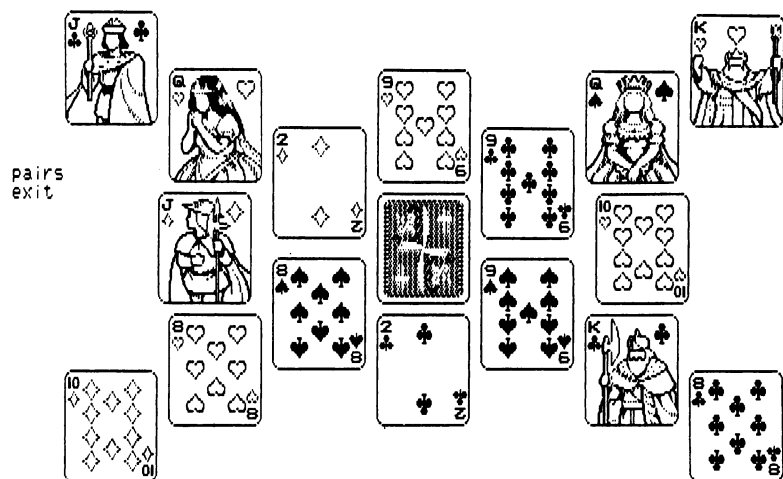
ホールディングパイルがすべてなくなった後は，ストックかウェストパイルの一番上にあるカードを空の列に置くことができます．タブローにはキャンフィールドと同様に数字が小さくなる順序で，また赤（ハートかダイア）と黒（クラブかスペード）を交互に並べることができます．また，この原則に従って，カードを列ごと移動することもできます．

すべてのストックのカードがめくられてしまい，ウェストパイル，タブローもしくはホールディングパイルからプレイができなくなったらゲームは終わりです．そのときにはＥＸＩＴを選んでください．

children's games

concentration—コンセントレーション—

スクリーンには２４枚のカードがふせて並べられています．どれか１枚のカードを選ぶと表にされます．次にもう１枚カードを選んで数字を合わせるようにしてください．２枚のカードの数字が同じならそれらのカードを取れます．２枚のカードの数字が合っていなければ再びふせられてしまいます．すべてのカードが取り除かれるまでプレイが続けられます．カードがどこにあったかを記憶しておくのが重要なので「集中力」という名前なのです．日本では，「神経衰弱」といったほうがわかりやすいでしょう．

このゲームには１プレイヤーモードと２プレイヤーモードがあります．１プレイヤーモードではスクリーンの左側にめくった回数が表示されます．一人でプレイするときにはすべてのカードをできるだけ少ない回数で取り除くのが目標です．２プレイヤーモードでは二人のプレイヤーの点数がスクリーンの左に表示されます．一組のカードを取り除くごとにプレイヤーは２点の得点をします．カードを合わせるのに失敗したらそのプレイヤーの番は終わりです．２プレイヤーモードでは相手より多くの点数を取るのが目標です．

pairs—ペアズ—

３２枚のカードが使われます．そのうち１６枚のカードは表にされてタブローに置かれ，残りのカードは中央のホールディングパイルに置かれます．ホールディングパイルを選ぶとカードが１枚めくられます．

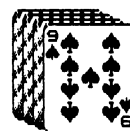
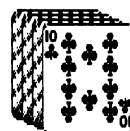
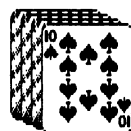
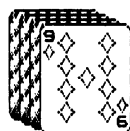
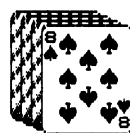
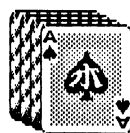
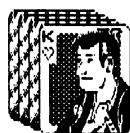
プレイはホールディングパイルにめくられたカードとタブローのカードを合わせることから始めます．カードはスートを無視してその数字で合わせます．つまり，９は９と，キングはキングといった具合です．２枚のカードが合わせられるごとにスクリーンから除去されます．

タブローのカードが除去されるごとにホールディングパイルの一番上のカードが自動的にめくられて空いた場所に置かれます．ホールディングパイルを再び選んでカードをめくり，プレイを続けてください．

ホールディングパイルのカードが１枚もなくなるまで，タブローのカードとホールディングパイルの上にめくられたカードを合わせていかなくてはなりません．

このルールの例外として，ホールディングパイルの上のカードが合わせられないときにはタブローの２枚のカードを１回だけ合わせることができます．この後はホールディングパイルが無くなるまでタブローのカードどうしを合わせることはできません．

プレイはカードがすべてなくなるか，合わせられなくなるまで続けます．

the wish—ザ・ウィッシュ—

このゲームは恋人達が愛しあっているかどうかを知るために使われたと伝えられています．ちょうど，花占いと同じように，心の中の恋人と一緒にプレイして成功したなら愛が返されるとされています．

このゲームもコンセントレーションやペアズと同じように数字に従ってカードを合わせていきます．

３２枚のカードが４枚ずつ，８つの山にして重ねられています．それぞれ一番上のカードは表にされていて，数値の等しいカードと合わせるとスクリーン上から取り除かれます．カードが合わせられなくなるまでプレイしてください．

このゲームでは運と能力が願い（ザ・ウィッシュ）を達成させるために必要です．すべてのカードが取り除かれたら次の願いをしてください．

ご注意

★使用上の注意

・ご使用の際はマニュアルをよくお読みください.

・ディスクは，直射日光，高温多湿，強い磁界（磁石，テレビ，スピーカーなど）を避けてください.

・この商品の仕様は将来予告なしに変更することがあります.

・パッケージの内容物（ディスク，マニュアルなど）は再発行，別売をしておりません．大切に保存してください.

・この製品のディスク，及び取扱説明書の一部または全部を，当社に無断で複製すること，及びレンタル業，もしくはそれに類似する行為に使用することは著作権法により禁止されています.

★ユーザーサポート

ゲームアーツでは，万全を期して商品開発を行なっておりますが，万一プログラムが正常に動作しない場合には，使用されている機種名およびドライブ名と，どのような状態かを詳しく明記し，ディスクをパッケージに入れ，当社までお送りください．連絡が必要な場合もありますので，電話番号も忘れずにお書きください.

また，お客様の操作ミスにより，ディスクまたはデータを破損された場合は，パッケージに破損したディスクを入れ，交換手数料として１，０００円（同額分の無記入郵便小為替も可）を同封の上，直接当社までお送りください.

ただし，上記の一品でも同封されていない場合，または明らかに改造されたディスクと見なされたものに関しては，保証致しかねますのでご了承ください.

★レンタルおよび違法コピーに関するお願い

ゲームアーツは，より良い製品をより安い価格で提供するべく努力いたしております．しかしながら，レンタルによる違法コピーやＢＢＳなどを利用した違法コピーの販売，ユーザー間での不正コピーなどにより，正当な製品ではない品物が多数出回り，良い製品を作るための適正な利益を得ることができない状態にあります．ゲームアーツではこれら違法コピー業者の追放をユーザーの皆さんに呼び掛け，より良いゲームを作れる環境を一緒に作っていきたいと考えます．

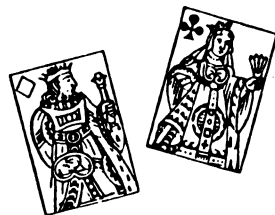
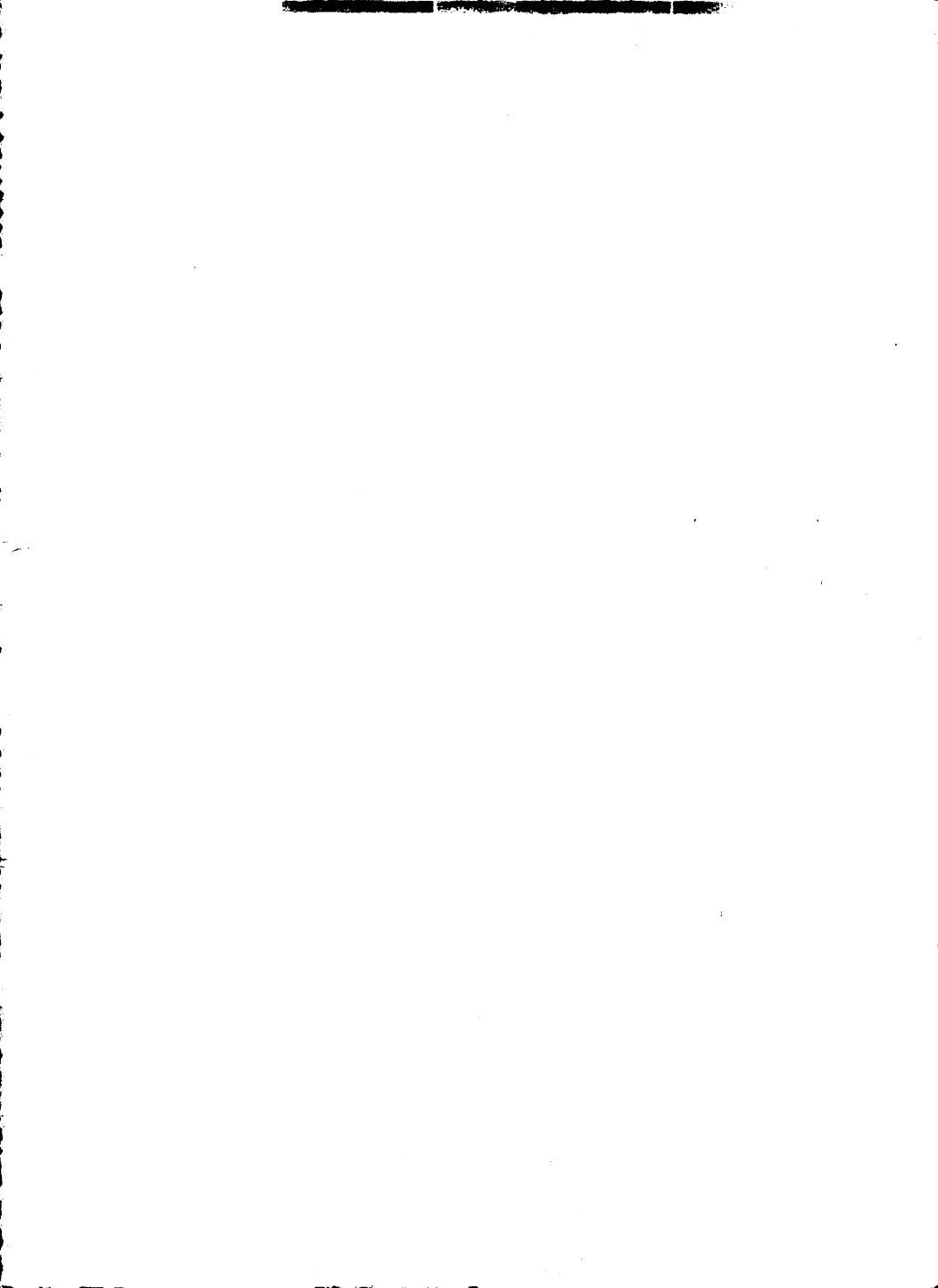
ゲームアーツでは，ユーザー一人に一製品，またはコンピュータ本体一台に一製品を基本にしていただきたいと考えています．

★ご意見，ご希望

ゲームアーツに対する，ご意見，ご希望を同封のアンケートはがきにご記入ください．特に欄外の空欄に書かれる皆さんの言葉は質の高いゲームを作る励みになります．また，こんなゲームを作って欲しい，このゲームのここを改良して欲しいなどの手紙もお待ちしております．

なお，ゲーム内容に関する電話でのご質問は，勝手ながら一切お断りしております．

STAFF

MAIN PROGRAMMER	
PC−8801SERIES	NIA NECOYAMA
X1 SERIES	HIROAKI OKABE
FM SERIES	NIA NECOYAMA
PC−9801SERIES	AKIHIRO YOSHIDA
MSX2	OSAMU HARADA
SUBPROGRAMMER	TADASHI SHIMAYAMA
	TOSHIMICHI MASUBUCHI
GRAPHIC DESIGN	MASATOSHI AZUMI
	MASAHIKO IKEYA
	HIROAKI OKABE
	GAPPA UESAKA
TEST PLAY	URASAM TAKEUCHI
	KAZUYUKI OHHATA
	NAOZUMI HONMA
ART WORK	MARIKO UEMURA
EDITOR	YUZO SUNAGA
PACKAGE DESIGN	MASATOSHI AZUMI
	MARIKO UEMURA
GAME DESIGN	BRAD FREGGER
	MICHAEL SANDIGE
PHOTOGRAPH	RINA YOKOTA
USER SUPPORT	RIKA OKABE
	MEGUMI KOMATSU
MARKETING	TOSHIYUKI UCHIDA
DIRECTOR	GREG MIYAJI
PRODUCER	MITSUHIRO MAZDA

GAME ARTS
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
Phone 03-984-1136